

DAFTAR PUSTAKA

- Adytia Putri, A., Rifky Naratama Susanto, M., Adriansya Azhari, M., & Rahmatuti Maghfiroh, L. (2021). *Uji Kegunaan Perangkat Lunak menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*.
- Alomari, H. W., Ramasamy, V., Kiper, J. D., & Potvin, G. (2020). A User Interface (UI) and User eXperience (UX) evaluation framework for cyberlearning environments in computer science and software engineering education. *Heliyon*, 6(5), e03917. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03917>
- Attamimi, A. A. (2021). *Usability Testing on E-Commerce Shopee Based on Mobile Application with Cognitive Walkthrough Method to Increase Entrepreneurial*. 10. <https://journal.uc.ac.id/index.php/JEE/article/view/2214>
- Brooke, J. (2013). *SUS: a retrospective*. 8(2).
- Farouqi, M. I., Aknuranda, I., & Herlambang, A. D. (2018). Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(10), 3150–3156. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/2396/947/>
- Hendayana, Y. (2020). *Tantangan Dunia Pendidikan di Masa Pandemi*.
- Lewis, J. R. (2018). The System Usability Scale: Past, Present, and Future. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(7), 577–590. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1455307>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*.
- Pardiansyah, D. (2020). *Alternatif Rapat Dimasa Pandemi Covid-19*.

<https://kominfo.bengkulukota.go.id/alternatif-rapat-dimasa-pandemi-covid-19/>

Pratiwi, K. Y. (2019). *Analisis Usability Sistem Informasi Layanan Mandiri di Perpustakaan Universitas Brawijaya*. 5.

Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 37–42.

Raharjo, P. (2017). *UJI USABILITY DENGAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH PADA SITUS WEB PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA*.

Sadewa, I. G. B. B., Divayana, D. G. H., & Pradnyana, I. M. A. (2021). Pengujian Usability Pada Aplikasi E-Sakip Kabupaten Buleleng Menggunakan Metode Usability Testing. *INSERT : Information System and Emerging Technology Journal*, 1(2), 76. <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.25975>

Sauro, J. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>

Sawitri, D. (2020). *Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*.

Shao, Z., Zhang, L., Chen, K., & Zhang, C. (2020). Examining user satisfaction and stickiness in social networking sites from a technology affordance lens: uncovering the moderating effect of user experience. *Industrial Management & Data Systems*, 120(7), 1331–1360. <https://doi.org/10.1108/IMDS-11-2019-0614>

Siska, S. (2021). *Penggunaan Kelas Online Dengan Google Meet dan Zoom Meeting.*

https://www.researchgate.net/publication/350513027_Penggunaan_Kelas_Online_Dengan_Google_Meet_dan_Zoom_Meeting

Wardani, S., Darmawiguna, I. G. M., & Sugihartini, N. (2019). Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 356. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18400>

